DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Воин 1	Благородный	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Человек	Законно-нейтральное	
раса	мировоззрение	опыт

сила	ловкость	телосложение	интеллект	мудрость	харизма
+3	−1	+2	+0	+1	+2
16	9	15	11	13	14

+2 бонус мастерства

- ● +5 Силы
- ○ −1 Ловкости
- ● +4 Телосложения
- ○ +0 Интеллекта
- ○ +1 Мудрости
- ○ +2 Харизмы

спасброски

- ○ −1 Акробатика (Лов)
- ○ +0 Анализ (Инт)
- ● +5 Атлетика (Сил)
- ● +3 Внимательность (Мдр)
- ○ +1 Выживание (Мдр)
- ○ +2 Выступление (Хар)
- ○ +2 Запугивание (Хар)
- ● +2 История (Инт)
- ○ −1 Ловкость рук (Лов)
- ○ +0 Магия (Инт)
- ○ +1 Медицина (Мдр)
- ○ +2 Обман (Хар)
- ○ +0 Природа (Инт)
- ○ +1 Проницательность (Мдр)
- ○ +0 Религия (Инт)
- ○ −1* Скрытность (Лов)
- ● +4 Убеждение (Хар)
- ○ +1 Уход за животными (Мдр)

* Смотрите снаряжение

навыки

13 пассивная мудрость (внимательность)

Владение: Все виды доспехов и щитов, простое оружие, воинское оружие, азартные игры (карты)
Языки: Общий, Драконий, Дварфский

прочие владения и языки

17	−1	30 фт
КД	инициатива	скорость

Максимум хитов 12

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к10

кость хитов

успехи ○○○
провалы ○○○

спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
секира	+5	1к12 + 3 рубящ.
метат. копьё*	+5	1к6 + 3 колющ.

*Вы можете метнуть копьё на 30 фт. или на 120 фт., но с помехой к броску атаки.

атаки и заклинания

ММ	
СМ	
ЭМ	
ЗМ	25
ПМ	

Кольчуга*, секира, 3 метательных копья, рюкзак, одеяло, трутница, рационы на 2 дня, бурдюк, одежда прекрасного качества, кольцо-печатка, свиток с подтверждением благородного происхождения.

*Пока вы носите этот доспех, вы совершаете с помехой проверки Ловкости (Скрытность).

снаряжение

Моя учтивость к тем, с кем я общаюсь, заставляет их ощущать себя важными и нужными. Мне не нравится грязь, не хотелось бы умереть в неподходящих условиях.

черты характера

Ответственность. Дворянин призван защищать простых людей, а не унижать их.

идеалы

Моя секира — фамильная ценность, это самое ценное из моего имущества.

привязанности

Трудные времена и бедность показали мне всю значимость золота и богатства. Богатство даст мне путь к возвращению моего наследия.

слабости

Второе дыхание. Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

Боевой стиль (Оборона). Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД. Этот бонус уже учтён в листе.

Привилегированность. Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели изо всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей ровней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Человек

Люди — это самая молодая из всех рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами.

Если люди выбирают какое-то место для поселения, то они там и остаются. Они возводят города, которые простоят столетия, и империи, которые будут процветать тысячелетия. Они живут настоящим, что делает из них идеальных искателей приключений, а также мечтают о будущем, что останется после них в памяти.

Человеческая культура в разных регионах разная. В Забытых Королевствах жители северо-западных земель Невервинтера отличаются от своих сородичей из далёкого восточного Тёмиша или Импилтура в одежде, архитектуре, обычаях, музыке и литературе. Внешний вид людей зависит от того, где поселились их предки, поэтому даже среди людей Невервинтера могут встречаться разные цвета кожи и характерные внешние особенности.

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имён. Некоторые родители дают своим детям имена из других наречий, например, из Дварфского или Эльфийского (произносимые более или менее правильно). Традиционные имена зависят от культурной ветви людей. Вас могут звать Козеф (Дамарец), Амафрея (Иллусканка), Хасеид (Калишит), Со-Кехур (Мулан), Мадислак (Рашеми), Салазар (Тёрами), Керри (Чондатанец) или Мей (Шу).

Воин

Воины — представители, возможно, самого разнообразного класса в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, закалённые наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

Предыстория

Ваша семья знавала богатство, могущество и привилегии. В дни славы Невервинтера ваши родители были графом и графиней Холма Корлинн, большого особняка, расположенного на холмах северо-восточнее города. Когда тридцать лет назад произошло извержение горы Хотноу, разрушившей Невервинтер, оно стёрло с лица земли и Холм Корлинн. Вы выросли не в особняке, а в небольшом и комфортном доме в Глубоководье. Повзрослев, вы унаследовали бессмысленный титул и больше ничего.

Личная цель: Принести цивилизацию в Фандалин. От бывшего вашего правления не осталось ничего, а восстановление Холма Корлинн из-за вулкана невозможно. Однако за последние три или четыре года новые поселенцы начали отстраивать другие руины неподалёку от города: старое поселение Фандалин, которое орки разграбили пять столетий назад. Ясно и то, что в сам Фандалин необходимо привнести цивилизацию, а именно законы и порядок. Город нуждается в вас.

Вы не один, кого осенили эти идеи. Рыцарь по имени Сильдар Холлвинтер вместе с дварфом Гандреном Роксикером недавно отправились в Фандалин. Они планируют восстановить старую шахту, чтобы Фандалин вновь стал центром богатства и процветания. Так как ваши цели в чём-то схожи с целями Холлвинтера, он наверняка согласится вам помочь.

Мировоззрение: Законно-нейтральное. В первую очередь необходимо установить закон и порядок, даже если для достижения этого понадобиться применить железо. Дворянство связано честью и традициями, согласно которым оно обязано защищать своих людей от внутренних и внешних угроз. В организованном обществе нет места злу и хаосу.

Получение уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1к10 + 2.

2 уровень: 300 опыта

Всплеск действий: В течение коротких периодов вы способны действовать, преодолевая обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие, помимо обычного бонусного действий.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

3 уровень: 900 опыта

Улучшенные критические попадания: Ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на костях атаки.

4 уровень: 2700 опыта

Улучшение характеристик: Ваша Сила становится равной 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашей Силы теперь +4
- Ваши бонусы атаки и урона от атак, зависящих от Силы, таких как атаки секирой и метательным копьём, увеличиваются на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Силы увеличивается на 1.
- Ваш модификатор Атлетики увеличивается на 1.

5 уровень: 6500 опыта

Дополнительная атака. Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Бонус мастерства. Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается на 1, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.

Улучшение вашего доспеха

Получая сокровища, вы сможете приобрести новые доспехи, которые улучшат ваш Класс Доспеха. В книге правил вы найдёте описание снаряжения, в том числе и доспехов.

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.